Dungeon World

Eberron



РАСЫ ЭБЕРРОНА

Множество рас населяют мир Эберрона, от наиболее распространенных, таких как люди, эльфы, халфлинги, гномы, полуэльфы, полуорки и дварфы, до более специфических, таких как хитрые перевертыши, мистические калаштары, звероподобные шифтеры и могучие кованные. Каждая из этих рас обладает качествами, которые ставят их выше обычного люда. За пределами Кхорвайра также существует множество интересных рас. От забытых цивилизаций гигантов и множества племен темных эльфов Ксендрика до поклоняющихся драконам варваров островов Серен и Аргнонессена. Мир Эберрона содержит изобилие рас для выбора.

Описание каждой расы ниже состоит из трех частей. Во-первых, раса описывается базовыми фактами, которые показывают её роль в Эберроне и отличает ее от стандартной Dungeon World (DW) версии этой расы. Следующая часть перечисляет все расовые и классовые ходы для доступных классов; эти ходы замещают другие DW ресурсы. И в последней части описания расы содержится список вопросов, которые Мастер может задать игроку. Эти вопросы определяют персонажа этой расы и делают его частью Эберрона.

ПЕРЕВЕРТЫШИ (CHANGELINGS)

Перевертыши появились из объединения людей и доппельгангеров (часто без уведомления человека об этом), но после они смогли размножаться самостоятельно. Проживая в самых крупных городах Кхорвайра, они часто имеют заслуженную репутацию злодеяний и обмана. Хотя не все перевертыши желают жить таким путем. Некоторые следуют философии использования их возможности изменения внешности для прекращения преступлений. Но даже при этом факте есть достаточно причин для существования фразы «Никогда не доверяй перевертышу».

РАСОВЫЕ ХОДЫ ПЕРЕВЕРТЫШЕЙ

Изменить облик: Ты можешь управлять своим телом как доппельгангер. Ты можешь сделать себя выше или ниже на 2 фута и изменить свой вес от тощего до толстого и наоборот. Ты даже можешь изменить мельчайшие детали внешности, такие как родимые пятна или цвет глаз, тем самым позволяя себе имитировать внешность определенной личности, но не их одежду или манеры.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ПЕРЕВЕРТЫШЕЙ

Бард: Когда ты используешь ход Обаятельный и Открытый и выглядишь как кто-то с родины собеседника, то ты можешь задать ему дополнительный вопрос.

Вор: У тебя есть одна или несколько альтернативных личностей. Опиши их и получи постоянное +1 на те моменты ты пытаешься не раскрыть свою маскировку.

Волшебник: Ты обладаешь практическим пониманием физических и ментальных изменений, получи постоянное +1 при сотворении заклинения из школы чар.

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Хамелеон: Ты знаешь базовые манеры большинства культур и можешь имитировать их с легкостью. Потрать 1 Наследие чтобы сделать или узнать что-то, что могла делать или знать личность, которую ты пытаешься копировать.

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА ПЕРЕВЕРТЫША

- Ты поддерживаешь альтернативные личности? Кто они?
- Ты принимаешь свою истинную форму или ты всегда превращен? Почему?
- Люди не доверяют перевертышам, но почему они не доверяют лично тебе?

КАЛАШТАРЫ (KALASHTAR)

Давным давно группа психических духов называемых Куори с Дал Куора, Плана Снов, бежала в Эберрон, найдя убежище в разумах и душах группы монахов в далекой земле под названием Адар. Так были рождены калаштары. Первый калаштар был наполовину человеком, наполовину Куори, но с развитием и размножением монахов их родословные перемешались, дух куори растворился так, что текущее поколение калаштар несет в себе только остатки духа, унаследовав лишь расплывчатые воспоминания и псионическую силу. Калаштары были практически неизвестны до начала Последней Войны, до тех пор, пока их враги – Вдохновленные – не начали проворачивать свои махинации и схемы над континентом. Сейчас калаштары ведут неусыпную теневую войну – любой может быть врагом.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ КАЛАШТАРОВ

Батлмайнд: Когда ты получаешь 10+ на бросок смены стойки, выбери 2 стойки. Ты можешь переключаться между ними по желанию.

Паладин: Когда выполняешь Подвиг, ты автоматически можешь чувствовать ложь, так как свет правды всегда с тобой.

Псион: Когда ты глубоко заглядываешь в глаза другого существа, ты можешь видеть их величайшую надежду или глубочайший страх (по твоему выбору), который ты можешь использовать как метод воздействия при Переговорах.

Клинок Души: Твои чувства настроены так, что ты можешь ощущать псионический потенциал в существах вокруг тебя.

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Атавист: Связь твоего духа Куори с тобой сильна. Выбери личность твоего духа Куори. Эта личность определяет на какой тип хода Превозмогать Опасности ты можешь получить следующие +1, потратив 1 Наследие. Ты так же можешь потратить 1 Фокус, если это входит в механику твоего класса.

- Агрессивный: Превозмогать Опасности + СИЛ
- Осторожный: Превозмогать Опасности + ЛОВ
- Проницательный: Превозмогать Опасности + МУД
- Дружелюбный: Превозмогать Опасности + ХАР

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА КАЛАШТАРОВ

- Что привело тебя на Кхорвайр?
- Кого из близких ты потерял в своих сражениях с Вдохновленными? Как это случилось?
- За какие качества известен твой дух Куори (агрессия, осторожность, проницательность и т.п.)?
- Почему Вдохновленные хотят именно твоей смерти?

ШИФТЕРЫ (SHIFTERS)

Шифтеры, иногда называемые «недооборотнями», результат слияния оборотней и людей, хотя сейчас они размножаются самостоятельно. Шифтеры преимущественно живут в Элдинских Пределах, где они практикуют проживание вне цивилизации и почитают традиции друидов. Что отличает шифтеров и от людей, и от оборотней – это контроль над их животной сущностью. Они получают звериную ярость и силу через процесс, который называется «превращением».

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ШИФТЕРА

Друид: Выбери животное, которое отображает твое наследие оборотней. Ты получаешь +1 к сохранению когда Превращаешься в это животное.

Боец: Твои когти и клыки позволяют наносить твой классовый урон без оружия.

Охотник: Ты можешь выбрать 1 дополнительную команду для своего питомца.

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Мастер-оборотень: Выбери два из следующих тэгов: кровавый, мощный, +1 броня или +1 пробивающее. Ты можешь потратить 1 Наследие при превращении, чтобы получить 1 из этих тэгов. Выбранные тэги спадают, когда ты превращаешься обратно или Разбиваешь Лагерь.

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА ШИФТЕРА

- От какого типа оборотней берет начало твое племя?
- На что похоже твое превращение? Какие у него есть физически аспекты или же оно происходит полностью в сознании?
- Что ты думаешь о так называемых «цивилизованных» расах? Как они воспринимают таких как ты?
- Какие трюки или привычки ты выработал, чтобы удержать свою животную сущность в узде?

КОВАННЫЕ (WARFORGED)

Во время последней войны было проведено множество магических и технологических усовершенствований, но лучшими являлись кованные. Дом Каннит создал их в начале столетнего конфликта, но с течением войны они были усовершенствованы в конце концов обретя сознание. После разрушения родины Дома Каннит – Сайра – закончилась и последняя война, и производство кованных. Потерянные в мире без конфликта кованные часто пускаются в приключения, чтобы найти свое место в мире.

РАСОВЫЕ ХОДЫ КОВАННЫХ

Железом Укрепленный: Если ход говорит тебе потратить рацион, не делай этого. Ты – механизм, почему тебе может понадобиться еда?

Живой Механизм: Ты не можешь быть излечен обычными или магическими методами. Вместо этого ты или кто-то еще может отремонтировать тебя, когда ты Разбиваешь Лагерь или Восстанавливаешься, позволяя тебе излечиться как обычно. Некоторые заклинания или способности специально указывают, что они воздействуют на кованных. Также когда ты бросаешь на Последний Вздох 7-9, ты деактивируешься и остаешься в режиме ожидания до тех пор, пока кто-то не починит тебя. Мастер скажет, что понадобится для починки.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ КОВАННЫХ

Изобретатель: Будучи механизмом ты знаком с их устройством не понаслышке. Добавь «Механизмы и Гомункулы» как дополнительную область практики.

Боец: Твой создатель вставил в тебя твое Знаковое Оружие. Твое Знаковое Оружие не может быть забрано у тебя.

Паладин: Пока ты находишься на подвиге, ты получаешь следующий эффект – иммунитет к страху.

Псион: Ты псикованный, в твое тело встроены сотни псионических кристаллов. Ты бросаешь +ТЕЛ для проявления псионического фокуса.

Волшебник: Когда ты используешь магическую защиту, твоя броня равна уровню заклинания +1.

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Самокованный: Ты установил оружие в свое тело, опиши его. Ты можешь потратить 1 Наследие, чтобы модифицировать это оружие на сессию.

- Оружие может увеличивать и уменьшать свой радиус действия по желанию, позволяя ему иметь еще один тэг дальности.
- Оружие занимает один из отсеков тела и потому оно полностью скрыто от внимания.
- Изобретенная тобой система позволяет оружию бить сильнее, давая ему тэг Мощное.

ВОПРОСЫ К ИГРОКУ ЗА КОВАННОГО

- За кого ты сражался в Последней Войне? Какую роль ты выполнял?
- Ты знаешь кто создал тебя? Если да, то как?
- У тебя есть душа? Откуда ты это знаешь?
- Как люди относятся к тебе, зная что тебе подобные убили множество людей?

ДАЭЛЬКИР ПОЛУКРОВКА

И хотя тюремное заключение в Кхайбере мешает даэлькирам взаимодействовать с миром физически, они могут влиять на него иным образом. Их развращающее влияния постоянно отравляет поверхность и наиболее уязвимы те, кто еще не был рожден. Те невинные, кто родился в месте влияния даэлькиров становятся даэлькирами полукровками. Проклятые симбионтом, даэлькиры полукровки обречены жить в одиночестве.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ДАЭЛЬКИРОВ ПОЛУКРОВОК

Изобретатель: Ты можешь выбрать «Симбионты и Паразиты» как дополнительную область практики.

Воин: Твое знаковое оружие это твой симбионт и потому оно имеет -1 вес.

Охотник: Твое животное-спутник это твой симбионт. Он автоматически тренирован сражаться с монстрами, но он всегда ужасающ.

Призыватель (The Summoner): Ты призываешь существ из Ксориата, Плана Безумия. Любое существо, которое ты призываешь получает дополнительный тэг связанный с тем что оно ужасает.

Вор: Твой симбионт это твой источник яда. Ты всегда начинаешь сессию по крайней мере с одним использованием твоего яда.

Волшебник: Когда ты выполняешь ритуал в зоне, настроенной на Ксориат, ты можешь наложить вето на одно из условий.

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Нечистый Принц: Ты привлекаешь симбионтов к себе, используя создания даэлькиров в твоей войне против них и их прислужников. Выбери двух симбионтов, указав их форму и функцию. Ты можешь потратить 1 Наследие, чтобы твой симбионт сделал ход, связанный с его функцией так, как если бы это был ход монстра.

Форма: пиявка, перчатка, скарабей, язык, нагрудник, тентакля, тень, слизняк.

Функция: имплантировать что-либо, отследить, независимое движение, защита, стрелять энергией, отравить что-либо.

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА ДАЭЛЬКИРА ПОЛУКРОВКУ

- Как выглядит твой симбионт? Он «живой»? Какие чувства к нему ты испытываешь?
- Какие у тебя отношения с твоей «семьей» даэлькиров?
- Ты знаешь лично какие-либо аберрации? Каким образом?
- Ты отрицаешь свою родословную или ты наслаждаешься даруемой ей силой?

ДВАРФЫ (DWARF)

В Эберроне древнейшим домом дварфов являются Твердыни Мрора, скалистый и изменчивый регион на востоке Кхорвайра населенный 13ю кланами, кто до не давних пор (тысяча лет назад) находились в войне между друг другом. Но с проявлением Метки Охраны у Клана Кундарак кланы сформировали альянс и стали мощной экономической силой в Кхорвайре. Однако, борьба никогда не заканчивалась. Однако теперь дварфы бьются не топорами, а словами.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ДВАРФОВ

Изобретатель: Твой опыт в общении с различными торговыми домами дал тебе преимущество. Ты можешь снизить цену всего, что ты покупаешь на твой ИНТ+2.

Бард: Ты летописец историй твоего народа. В дополнение к другим категориям Знания Бардов, ты всегда знаешь о Дварфах и их Делах.

Охотник: Когда ты находишься под землей или в гористой местности, ты не можешь потеряться и всегда можешь отследить пройденный путь.

Вор: Когда у тебя есть достаточно времени для взлома замков или отключения ловушек, получи +1.

Волшебник: Твоя книга заклинаний укреплена и ее практически невозможно повредить или уничтожить. Так же, она может быть использована как оружие с тэгом дальности *рука*.

ВОПРОСЫ К ИГРОКУ ЗА ДВАРФА:

- Из какого ты клана?
- Сохраняешь ли ты связи с кланом? Почему?
- Был ли ты у власти в клане? Если да, то что заставило тебя покинуть эту позицию?
- К какому клану ты питаешь отвращение? Почему?

ЭЛЬФ (ELF)

Существует несколько различных культур, который отличают одного эльфа от другого. Во-первых это эльфы с Кхорвайра, узнаваемые по способности крутиться в городе и чувствовать новые тенденции. Во-вторых, это Валенарские эльфы, известные за свою воинскую культуру, безупречно выращенных лошадей и безжалостность в битве. В-третьих, это эльфы Аеренала, мастера искусства магии, особенно некромантии и бессмертия. И наконец, это темные эльфы из Ксендрика, которые остались на разрушенном континенте пока их родичи бежали; они стали лишь еще более дикими и жестокими за прошедшие века.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ЭЛЬФОВ

Всадник (The Cavalier): Родословные эльфийских лошадей уходят корнями в тысячи лет назад. Твое ездовое животное также хорошо выращено (well-bred).

Паладин: Твоя душа излучает святой свет, заставляя любое нечистое существо, которое прикасается к тебе получать повреждения равные твоей ХАР.

Вор: Когда ты Различаешь Явь о каком-либо месте, ты всегда находишь любые скрытые двери и проходы, даже при промахе.

ВОПРОСЫ К ИГРОКУ ЗА ЭЛЬФА

- К какому виду эльфов ты относишься?
- Что ты чувствуешь о других видах эльфов?
- Что ты знаешь о твоем наследии из Ксендрика? Как ты узнал об этом?
- Если ты с Аеренала, ты встречался с Советом Бессмертых? Стоять перед духами твоих предков - на что это похоже?

ГНОМЫ (GNOMES)

Гномы обладают столь сильной страстью к знаниям, что ее можно описать только как вожделение. Гномы коллекционируют любые частички знаний, которые они могут найти или встретить. Они используют знания не только для научных исследований. Внутри выглядящего спокойным общества Зиларго существуют множество интриг связанных с шантажом и вымогательством. За всем этим наблюдает теневая полиция, известная как Доверие. Там же Библиотека Корранберга содержит практически все знания Кхорвайра, к которым можно получить доступ – за определенную цену.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ГНОМОВ

Изобретатель: Когда ты используешь Знания Изобретателя, ты можешь задать Мастеру два вопроса.

Бард: Ты помешался на знаниях. Выбери дополнительную область знаний из Знаний Бардов.

Маг (The Mage): Тайные знания срабатывают и при броске 7-9.

Призыватель (The Summoner): Гномы – мастера связывания элементалей. Поэтому твой эйдолон или дух насыщен силой элементов – он получает элементальное дыхание как оружие.

Вор: Ты собираешь секреты как белка орехи. Когда ты встречаешь кого-то важного (по твоему выбору), ты можешь спросить Мастера одну вещь, которые ты знаешь о нем. Мастер затем спросит тебя откуда ты это можешь знать.

Волшебник: Ты можешь изучать 1 дополнительное заклинание каждый уровень.

ВОПРОСЫ К ИГРОКУ ЗА ГНОМА

- Что ты знаешь о тайной полиции под названием Доверие?
- Кому и что ты должен?
- Кто и что должен тебе?
- Ты обучался в Библиотеке Корранберга? Что ты изучал?
- Чем тебе пришлось заплатить, чтобы попасть в Библиотеку Корранберга?

ХАЛФЛИНГИ (HALFLINGS)

Тысячи лет халфлинги с Талентских Равнин ездили на динозаврах, охотились на различных животных и создавали кланы по большей части существуя отдельно от остального мира. Все изменилось с появлением людей на Кхорвайре, так как они завоевали и поделили все земли на континенте. Однако, главным изменением в обществе халфлингов стало проявление Метки Лечения и Метки Гостеприимства среди членов племен Джораско и Галанда, соответственно. Имея эти метки, халфлинги были втянуты в политику внешнего мира.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ХАЛФЛИНГОВ

Бард: Все постоянно недооценивают тебя. Когда ты Превозмогаешь Опасность или ведешь Переговоры и используешь свою обезоруживающую внешность, получи следующие +1.

Всадник (The Cavalier): С рождения множество халфлингов Талентских Равнин обладают динозавром-спутником и многие из них проходят военную тренировку, становясь Всадниками. Ты можешь быть из Ордена Когтя. Также твое ездовое животное может иметь следующую черту: Жестокий – ты можешь потретить 1 Честь, чтобы твое ездовое животное нанесло повреждения твоего класса.

Охотник: Основной воин культуры Талентских Равнин – рэйнджер с бумерангом в руке и его когтеногом под ним. Ты можешь выбрать динозавра в качестве животного-спутника, также он получает +1 Дикость.

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА ХАЛФЛИНГА

- Являешься ли ты частью общества Кхорвайра?
- Есть ли у тебя связи с каким-либо Драконьим Домом?
- Являешься ли ты частью племени халфлингов? Если нет, то как далеко ты отдалился от них?
- Как тебе кажется «высокие расы» относятся к тебе? Как это влияет на твои действия?

ПОЛУЭЛЬФЫ (HALF-ELFS)

Во многих мирах полуэльфы являются одним из видов изгоев, любимыми многими расами, но никем не принимаемые. Такие полуэльфы существуют в Эберроне, но гораздо чаще встречаются полуэльфы известные как Кхорвары, которые могут отследить свое происхождение на несколько поколений. И все это возможно благодаря Меткам Дракона. Полуэльфы процветают в городских условиях и их Метки Дракона укрепили их роль в воздушной и водной транспортировке (с Меткой

Шторма) и правовой системе (с Меткой Обнаружения). Если полуэльфы не втянуты в политику Меток Дракона, то они часто чувствуют свою связь с одним из видов эльфов. Какой бы путь они не выбрали полуэльфы часто на виду и легко могут стать влиятельными личностями.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ ПОЛУЭЛЬФОВ

Полуэльфийский

Этот ход можно взять только в случае если это твое первое повышение уровня

Где-то в твоей родословной лежит смешанная кровь и она начинает проявлять себя. Ты получаешь стартовый ход эльфа, если ты брал ход человека, и наоборот.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ПОЛУЭЛЬФОВ

При создании персонажа ты можешь выбрать стартовый ход либо эльфа, либо человека.

ВОПРОСЫ ИГРОКУ ЗА ПОЛУЭЛЬФА

- Ты «новорожденный», то есть рожденный от эльфа и человека, или твои родители были полуэльфами? Если ты новорожденный, хочешь ли ты стать частью сообщества полуэльфов или ты хочешь найти свой собственный путь в мире?
- Если у тебя есть связь с Драконьим Домом полуэльфов, то ты рад этой связи или скрываешь её?
- Есть ли у тебя интерес к твоей эльфийской стороне? Хочешь ли ты познать пути Аеренала или Валенара? Надеешься ли ты присоединиться к Бессмертному Двору или стать источником Валенарского предка (что еще не делал ни один полуэльф)?
- В какой организации ты являешься важным членом? Каких врагов ты заработал на своем пути?

ПОЛУОРКИ (HALF-ORC)

Тысячи лет назад, орки из региона, который сейчас известен как Теневые Болота, были посещены великим черным драконом Вараак и обучены друидизму. Вараак так же предупредил о великом катаклизме, который может прийти, когда силы безумия, ведомые порочными даэлькирами, наводнили Эберрон и уничтожили империю гоблинов, существовавшую тогда. Даэлькиры были запечатаны, но гоблины стали уязвимы и люди смогли завоевать их. С распространением людей по континенту, орки повстречали их, две расы смешались, сформировав новую культуру полуорков как мост меж двумя расами.

КЛАССОВЫЕ ХОДЫ ПОЛУОРКОВ

Клерик: Твое племя практикует поклонение предкам. Когда ты Общаешься с твоим божеством, ты также получаешь заклинание волшебника Связь с Духами.

Друид: Ты можешь превращаться в ужасное животное. Ты получаешь +1 броню или +1 повреждения, когда превращаешься в подходящую форму.

Боец: Твоя воля к жизни легендарна. Когда тебе нужно бросить Последнее Дыхание, бросай дважды и возьми лучший результат.

Охотник: Твое восприятие позволяет тебе видеть уязвимые места в жертве. Получи +1 продолжительное против целей, которые ты выследил.

Вопросы к игроку за полу-орка

- Уважаешь ли ты традиции друидов Хранителей Врат? Почему?
- Что ты знаешь о наследии орков и вторжении даэлькиров?
- Идея «охоты» важна для тебя? Почему?

Люди (Humans)

Несколько тысяч лет назад люди в большом количестве пересекли Море Ярости из Сарлоны в Кхорвайр. Позже они завоевали континент и свергнули существующее общество гоблинов. Под предводительством Каррна Завоевателя они построили королевство, раскинувшееся от моря до моря и просуществовашее в относительной гармонии в течение тысячи лет. Всё изменилось с началом Последней Войны, одной сотни лет кровопролития и хаоса между Пятью Нациями. Но, эти годы прошли и сейчас Пять наций живут в непрочном мире.

Классовые ходы людей

Изобретатель: Когда ты используешь О, Что Делает Эта Кнопка? на 10+ ты можешь решить как предмет работает лучше.

Всадник (The Cavalier): Такие как ты известны за их злобу. Когда ты вызываешь кого-то на поединок, на 10+ ты получаешь +1 продолжительное.

Псион: Когда ты тратишь один час в или рядом с группой из 10 или больше людей, Мастер скажет тебе какие мысли объединяют большинство из группы в данный момент.

Вопросы к игроку за человека

- Ты был рожден в одной из Пяти Наций? В какой именно?
- Ты участвовал в Последней Войне? Если да, то что ты делал и за какую из сторон сражался? Если, то почему?
- Что тебе известно о предках твоей расы на Сарлоне? Откуда ты это знаешь?

КЛАССЫ НАСЛЕДИЯ

Когда ты выбираешь один из Классов Наследия ты можешь заменить свой обычный расовый ход подходящим Ходом Наследия.

В начале сессии, потеряй все имеющееся Наследие и сохрани 1 Наследие. Ты можешь потратить его, чтобы активировать твой Ход Наследия, как если бы это был ход монстра или потратить наследие таким образом как предлагает Ход.

Во всех Классах наследия следующий Ход может быть взят как продвинутый Ход после взятия основного:

☐ РАЗДЕЛИТЬ НАСЛЕДИЕ

Ты получаешь Расовый Ход твоего класса.

ОТМЕЧЕННЫЙ ДРАКОНОМ НАСЛЕДНИК

Ты – потомок одного из великих Домов Эберрона, одаренный Меткой Дракона, которая пульсирует от скрытой в ней силы. Чтобы быть Отмеченным Драконом Наследником ты должен быть ребенком (законнорождённым или нет) члена одного из Домов, отмеченных драконом. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

☐ МЛАДШАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Ты получаешь магическое пятно на коже, состоящее из извилистых блестящих линий. Эта метка выделяет тебя как важную личность в мире Эберрона, как наследника одной из крупных экономических сил Кхорвайра. Выбери одну из меток и её соответствующий ход:

Метка	**Дом**	**Раса**	**Ход**
Обнаружения	Медани	Полу-эльф	Увидеть что-то скрытое
Нахождения	Тарашк	Человек, полу-орк	Понять где находится что-то маленькое
Обхождения	Вадалис	Человек	Успокоить одно животное
Лечения	Джораско	Халфлинг	Вылечить одну болезнь
Гостеприимства	Гхаланда	Халфлинг	Создать маленькое блюдо еды
Создания	Каннит	Человек	Починить один маленький сломанный предмет
Прохода	Ориен	Человек	Телепортировать что-либо маленькое
Надписи	Сивис	Гном	Мгновенно написать одно сообщение
Стражи	Денейт	Человек	Защитить кого-то от вреда
Тени	Фиарланн Туранни	Эльф Эльф	Скрыться в темноте
Шторма	Лирандар	Полу-эльф	Создать порыв ветра
Опеки	Кундарак	Дварф	Защитить что-то маленькое от вреда

В начале каждой сессии ты получаешь 1 Наследие. Ты можешь тратить Наследие, чтобы активировать ход твоей Метки как если бы это был ход монстра. Ты также можешь тратить своей наследие, чтобы активировать предмет, требующий Метки Дракона.

Как только ты взял ход Младшей Метки Дракона, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ ЗАРЯЖЕННАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Ты получаешь +1 Наследие.

☐ РАЗДЕЛИТЬ НАСЛЕДИЕ

Ты получаешь Расовый Ход твоего класса.

☐ СРЕДНЯЯ МЕТКА ДРАКОНА

Когда ты используешь свой ход Младшей Метки Дракона, ты можешь изменить этот ход. Выбери одно из списка:

- Добавь слово «большой» к ходу или измени слово «маленький» на «большой»
- Добавь слово «много» или измени слово «один» на слово «много»
- Добавь слово «далеко» или «вдали»

Например, при использовании Метки Надписи, ты можешь использовать свою силу Младшей Метки Дракона, чтобы «мгновенно написать много сообщений», «мгновенно написать большое сообщение» (книга может считаться большим сообщением) или «мгновенно написать сообщение вдали». Ты можешь применять только одно такое изменение при любом использовании хода Младшей Метки Дракона.

☐ СТАРШАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Требует: Средняя Метка Дракона

Когда ты используешь твой ход Младшей Метки Дракона, ты можешь добавить любые или все изменения из хода Средней Метки Дракона.

АБЕРРАНТНЫЙ НАСЛЕДНИК

В то время как Отмеченный Драконом Наследник владеет силой одной из 12 отличительных меток, ты наследуешь темную силу: аберрантную метку дракона. Некоторые говорят, что эти метки являются влияние Ксориата или Кхайбера, но в независимости от её источника, ты можешь воспользоваться её силой. Для того, чтобы быть Аберрантным Наследником, твоя раса должна быть одной из следующих (люди, дварфы, ельфы, гномы, полу-эльфы, полу-орки или халфлинги).

☐ МЛАДШАЯ АБЕРРАНТНАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Ты получаешь магическое родимое пятно из извилистых, светящихся линий. В отличие от нормальной метки дракона, эта метка выглядит более неровной и часто окружена каймой или выжженной плотью. Выбери одну метку и её Ход:

Метка	**Ход**
Огонь	Сожги что-то небольшое.
Эмоции	Заставь кого-то почувствовать эмоции, которые они обычно не испытывают.
Холод	Заморозь что-то небольшое.
Обнаружения	Узнай что-то, что ты не должен знать.
Негативной энергии	Нанеси чему-то небольшие раны.
Обмана	Скрой что-то.
Силы	Толкни что-то небольшое.
Проклятья	Прокляни кого-то.

Яда	Отрави что-то
Темноты	Погрузи в темноту небольшую зону.
Чумы	Призови небольшой рой.

В начале каждой сессии ты получаешь 1 Наследие. Ты можешь тратить Наследие, чтобы активировать ход твоей Метки как если бы это был ход монстра. Ты также можешь тратить своей наследие, чтобы активировать предмет, требующий Аберрантной Метки Дракона.
Как только ты взял ход Младшей Метки Дракона, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

□ ЗАРЯЖЕННАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Ты получаешь +1 Наследие.

□ СРЕДНЯЯ АБЕРРАНТНАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Когда ты используешь свой ход Младшей Аберрантной Метки Дракона, ты можешь изменить этот ход. Выбери одно из списка:

- Добавь слово «большой» к ходу или измени слово «маленький» на «большой»
- Добавь слово «много» или измени слово «один» на слово «много»
- Добавь слово «далеко» или «вдали»

Например, при использовании Метки Огня, ты можешь использовать свою силу Младшей Аберрантной Метки Дракона, чтобы «сжечь что-то большое», «сжечь много небольших вещей» или «сжечь что-то небольшое вдалеке». Ты можешь применять только одно такое изменение при любом использовании хода Младшей Аберрантной Метки Дракона.

□ СТАРШАЯ АБЕРРАНТНАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Требует: Средняя Аберрантная Метка Дракона

Когда ты используешь твой ход Младшей Аберрантной Метки Дракона, ты можешь добавить любые или все изменения из хода Средней Аберрантной Метки Дракона.

АТАВИСТ (КАЛАШТАР)

Калаштары – смешанная раса, уникальное слияние человека и куори. Однако, по прошествии сотен лет существования калаштаров, дух куори, однажды сильный в разумах их носителей, растворился в поколениях. Но некоторые калаштары ищут пути, чтобы усилить из связь с их линией куори. Этих людей называют атавистами и они часто являются лидерами в конфликте против Вдохновленных. Для того, чтобы быть атавистом, ты должен быть калаштаром. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

□ ДУХОВНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Связь твоего духа Куори с тобой сильна. Выбери личность твоего духа Куори. Эта личность определяет на какой тип хода Превозмогать Опасности ты можешь получить следующие +1, потратив 1 Наследие. Ты так же можешь потратить 1 Фокус, если это входит в механику твоего класса.

- Агрессивный: Превозмогать Опасности + СИЛ
- Осторожный: Превозмогать Опасности + ЛОВ
- Проницательный: Превозмогать Опасности + МУД
- Дружелюбный: Превозмогать Опасности + ХАР

Как только ты взял ход Духовное Происхождение, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ АУГМЕНТИРОВАННАЯ СВЯЗЬ РАЗУМОВ

Ты получаешь Ход класса Псион Speaks to Minds

☐ ДУХОВНЫЙ ФОКУС

Когда у тебя есть Фокус, твое тело окружено невидимой, неосязаемой духовной энергией, которая дает тебе сверхъестественную силу в зависимости от личности твоего духа куори:

- Агрессивный: Ты проводишь свои атаки через своего духа куори, и эти атаки могут иметь другую категорию дальности (*рука* в *взмах меча*, *взмах меча* в *удар копья*).
- Осторожный: Твой дух куори предупреждает тебя об опасности за доли секунды от того, как ты об этом узнаешь; получи +1 броню.
- Проницательный: Твои чувства настроены на осведомленность духа куори, давая тебе способность ощущать существ в *близком* радиусе, даже если ты их не видишь.
- Дружелюбный: Твой дух куори воодушевляет тебя надеждой, ты получаешь +1 продолжительное на Превозмогать Опасность против страха.

☐ ДУХОВНЫЙ СОЮЗ

Ты формируешь редкую связь с твоим духом куори. Ты можешь потратить 1 фокус, чтобы получить временный контроль над твоим духом куори, что позволяет тебе выполнять две ментальных задачи или ментальную и физическую задачу одновременно.

ХАМЕЛЕОН (ПЕРЕВЕРТЫШ)

Все перевертыши каким-либо образом искусны в обмане - это их натура. Извлекают ли они из этих талантов выгоду или нет это уже вопрос к каждому индивидуально. В то время как другие отвергают свою родословную, ты потрудился, чтобы улучшить свои таланты – ты серьезно изучал людей, пробуя бесчетные игры под множеством масок, все для оттачивания твоих умений. И ты зашел очень, очень далеко. Чтобы быть хамелеоном, ты должен быть перевертышем. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

☐ ТЫ ПРИХОДИШЬ И УХОДИШЬ

Ты знаешь базовые манеры большинства культур и можешь имитировать их с легкостью. Потрать 1 Наследие чтобы сделать или узнать что-то, что могла делать или знать личность, которую ты пытаешься копировать.

Как только ты взял ход Ты Приходишь и Уходишь, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ БЕЗУПРЕЧНАЯ МИМИКРИЯ

Ты изучал какое-либо умение или технику в особенности в то время как был под маской кого-то еще. Получи ход из другого класса и прикрепи его к одной из твоих личностей. Изображая их, ты можешь использовать этот ход.

☐ Я ЭТО ТЫ, ТЫ ЭТО Я

Когда ты изменяешь форму, ты получаешь +1 постоянное на все броски связанные с характеристикой, наиболее подходящей этой форме. Мастер также выберет подходящую характеристику на которую ты получишь -1 постоянное.

☐ ПОТЕРЯ СЕБЯ

Когда ты превращаешься в кого-то и действительно становишься им, брось + ХАР. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 2. На 6- сохрани 1 в дополнение к тому, что скажет Мастер. Ты получаешь все силы и уязвимости связанные с новой формой: когти, натуральную броню и т.п. Ты все еще можешь использовать твои обычные характеристики, но некоторые Ходы может быть труднее задействовать – огру тяжело будет взломать замок. Мастер также скажет тебе 1 или больше ходов, связанных с твоей новой формой. Потрать 1 сохранение, чтобы исполнить этот ход. Как только у тебя закончились сохранения ты можешь остаться в этой форме, но сейчас это всего лишь маскировка.

САМОКОВАННЫЙ (КОВАННЫЕ)

Большинство кованных практически идентичны друг другу. Конечно, кто-то из них может иметь больше псевдо-мускулов, потому что он боец первой линии, а другой может иметь способности к памяти. Но для всех замыслов и целей кованные остаются кованными. По крайней мере до конца Последней Войны это было так. После Тронхолдского Соглашения, кованные стали считаться личностями и соответственно от них стали ожидать самовыражения, имен и подобного. Но некоторые взяли концепт за основу и начали с ним работать, модифицирую их части тела в попытку усовершенствовать себя. Чтобы быть самокованным, ты должен быть кованным. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

☐ ВСТРОЕННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Ты установил оружие в свое тело, опиши его. Ты можешь потратить 1 Наследие, чтобы модифицировать это оружие на сессию.

- Оружие может увеличивать и уменьшать свой радиус действия по желанию, позволяя ему иметь еще один тэг дальности.
- Оружие занимает один из отсеков тела и потому оно полностью скрыто от внимания.
- Изобретенная тобой система позволяет оружию бить сильнее, давая ему тэг Мощное.

Как только ты взял ход Встроенное Вооружение, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ МОДУЛЬНЫЙ КОРПУС

Когда ты Разбиваешь Лагерь и тратишь несколько часов для своей модификации, выбери две характеристики. Ты получаешь +1 постоянное на все броски для одного из них, но также -1 постоянное на все броски при использовании другого до тех пор, пока ты не потратишь некоторое время для модификации себя снова.

☐ МАСТЕР ПО РЕМОНТУ МЕХАНИЗМОВ

Когда ты пытаешься отремонтировать часть сложного механизма, брось + ИНТ. На 10+ ты привел это в идеальное состояние. На 7-9 оно работает, но все еще осталось несколько проблем, о которых тебе расскажет Мастер. При промахе ты оставил это в худшем состоянии, чем когда ты начинал; Мастер расскажет тебе детали.

☐ МЕХАНИЧЕСКОЕ СОВЕРШЕНСТВО

В начале сессии брось + ничего. На 10+ сохрани 3, на 7-9 сохрани 1. Ты можешь потратить эти сохранения 1 за раз, чтобы получить следующее +1 перед твоим броском, используя холодную логику и точность машины для обеспечения успеха.

ТОТЕМИСТ СЕРЕН

Для того, чтобы быть Тотемистом Серен, ты должен быть частью варварского племени Серен. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

◻ ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ

Ты – драконорожденный, и ты был выбран для изучения сложнейших ритуалов, способный воззвать к силе твоего драконьего тотема. Опиши своего драконьего покровителя и выбери два ритуала:

- Ритуал Дыхания – выдыхай огнем (молниями, кислотой, холодом – выбери одно)
- Ритуал Клыков – разорви что-либо своими клыками
- Ритуал Присутствия - оглуши окружающих
- Ритуал Сопротивления – уменьши воздействие элементальной магии
- Ритуал Видения – увидь невидимое
- Ритуал Крыльев – расправь крылья

Ты можешь потратить Наследние, чтобы исполнить ритуал, как если бы это был ход монстра. В дополнение, у тебя есть Отметина, что-то что раскрывает твою драконью силу (зрачки как щели, раздвоенный язык, рога и т.п.).

Как только ты взял ход Драконорожденный, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

◻ РИТУАЛ ХРАНИТЕЛЯ ТОТЕМОВ

Когда ты взываешь к силе своего драконьего тотема, брось + потраченное Наследие. При попадании, появляется духовное проявление твоего дракона. На 10+ сохрани 3, на 7-9 сохрани 1. Дух дракона будет выполнять твои команды. Потрать сохранение 1-к-1, чтобы заставить духа выполнять ходы равнозначные известным тебе ритуалам. Когда все сохранение потрачено, дух дракона исчезает.

◻ КОЖА ДРАКОНА

Ты получаешь +1 броню.

◻ ДОВАКИН

Ты овладел глубочайшими секретами говорящих от имени драконов Серен. Ты можешь выполнять еще один ритуал.

МАСТЕР-ОБОРОТЕНЬ (ШИФТЕР)

Большинство шифтеров обладают некоторой связью с их предками-оборотнями, отрицают они в попытки быть более «цивилизованными» или нет. Некотрые, однако, выбирают принять свою родословную и насладиться свирепостью, которая связана с этим. Ты – один из таких шифтеров. Для того, чтобы быть Мастером-оборотнем, ты должен быть шифтером. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

◻ ЯРОСТЬ ОБОРОТНЯ

Выбери два из следующих тэгов: кровавый, мощный, +1 броня или пробивающее +1. Когда ты превращаешься, ты можешь потратить 1 Наследие, чтобы получить эти тэги. Эти тэги уходят, когда ты прекращаешь свое превращение или когда ты Разбиваешь Лагерь.

Как только ты взял ход Ярость Оборотня, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ РАЗГОВАРИВАТЬ КАК ЖИВОТНОЕ

Пока ты превращен, ты получаешь способность говорить с животными так же просто, как ты говоришь с людьми. Животные будут воспринимать тебя как нормальное создание твоего родословной оборотней.

☐ СВИРЕПОСТЬ ОБОРОТНЕЙ

Когда ты Рубишь и Кромсаешь пока ты превращен, ты наносишь +1к4 повреждений, так как животная природа твоей родословной течет в твоих венах.

☐ СТАТЬ ЗВЕРЕМ

Ты получаешь ход Перевертыша из класса Друида, исключая то, что он может быть использован только для превращения в полную животную форму твоей родословной.

НЕЧИСТЫЙ ПРИНЦ

Для того, чтобы быть Нечистым Принцем, ты должен быть даэлькиром полукровкой. Когда ты выбираешь этот класс наследия, то ты должен заменить свой обычный расовый ход следующим ходом наследия:

☐ СРАЖАТЬСЯ ОГНЕМ С ОГНЕМ

Ты привлекаешь симбионтов к себе, используя создания даэлькиров в твоей войне против них и их прислужников. Выбери двух симбионтов, указав их форму и функцию. Ты можешь потратить 1 Наследие, чтобы твой симбионт сделал ход, связанный с его функцией так, как если бы это был ход монстра.

Форма: пиявка, перчатка, скарабей, язык, нагрудник, тентакля, тень, слизняк.

Функция: имплантировать что-либо, отследить, независимое движение, защита, стрелять энергией, отравить что-либо.

Как только ты взял ход Сражаться Огнем с Огнем, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ Я БУДУ ЖИТЬ

Ты можешь перенести свои повреждения на одного из своих симбионтов. Если ты делаешь так, то ты не получаешь повреждений от атаки, но твой симбионт становится поврежденным и ему понадобится некоторое время, чтобы восстановиться. Ты не можешь использовать этот ход, если все твои симбионты повреждены таким путем.

☐ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЙ ВСПЛЕСК

Когда ты выпускаешь взрыв скручивающей разумы энергии, взятой с плана Ксориата, брось + потраченное Наследие. При попадании ты наносишь повреждения своего класса всем существам в радиусе *близко*. На 10 ты также заставляешь их сжимать их головы в агонии на несколько моментов. Даэлькиры и их создания особенно уязвимы и получают двойные повреждения.

☐ КРЫСОЛОВ

Ты получаешь еще одного симбионта. Выбери форму и функцию для него.

КОМПЕНДИУМ КЛАССЫ

Компендиум классы доступны только персонажам высокого уровня, кто совершил что-то особенное. Когда ты выполняешь определенные требования, ты можешь взять ход компендиум класса, когда ты повышаешь уровень вместо продвинутого хода твоего класса. Последующие ходы работают так же.

НАСЛЕДНИК СИБЕРИСА

Если ты член расы, которая может носить Метку Дракона (человек, дварф, эльф, халфлинг, гном, полу-эльф или полу-орк) но ты еще не имеешь Метки Дракона и проходишь через величайший стресс (выполнение хода Последний Вздох считается), ты можешь взять этот ход при повышении уровня:

☐ МЕТКА ДРАКОНА СИБЕРИСА

Ты получаешь магическое пятно на коже, состоящее из извилистых блестящих линий; это пятно огромное и занимает значительную часть твоего тела. Эта метка выделяет тебя как очень важную личность в мире Эберрона, как наследника одной из крупных экономических сил Кхорвайра. Выбери одну из меток и её соответствующий ход:

Метка	**Раса**	**Ход**
Обнаружения	Полу-эльф	Увидеть что-то скрытое
Нахождения	Человек, полу-орк	Понять где находится что-то маленькое
Обхождения	Человек	Успокоить одно животное
Лечения	Халфлинг	Вылечить одну болезнь
Гостеприимства	Халфлинг	Создать маленькое блюдо еды
Создания	Человек	Починить один маленький сломанный предмет
Прохода	Человек	Телепортировать что-либо маленькое
Надписи	Гном	Мгновенно написать одно сообщение
Стражи	Человек	Защитить кого-то от вреда
Тени	Эльф Эльф	Скрыться в темноте
Шторма	Полу-эльф	Создать порыв ветра
Опеки	Дварф	Защитить что-то маленькое от вреда

В начале каждой сессии ты получаешь 3 сохранения. Ты можешь потратить 1 сохранение, чтобы активировать ход твоей Метки как если бы это был ход монстра. Ты можешь потратить 2 сохранения, чтобы активировать ход и добавить к нему одну из следующих опций. Или потратить 3 сохранения и добавить все опции:

- Добавь слово «большой» к ходу или измени слово «маленький» на «большой»
- Добавь слово «много» или измени слово «один» на слово «много»
- Добавь слово «далеко» или «вдали»

Ты также можешь тратить своей наследие, чтобы активировать предмет, требующий Метки Дракона.

Как только ты получил ход Метка Дракона Сибериса, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ ЗАРЯЖЕННАЯ МЕТКА ДРАКОНА

Ты получаешь 4 сохранения вместо 3.

☐ ПЕРЕГРУЗКА

Когда ты перегружаешь свою метку дракона, чтобы создать взрыв энергии, брось + потраченное сохранение. На 10+ ты наносишь повреждения своего класса + количество взятых ходов драконьей метки всем в радиусе близко. На 7-9 ты также наносишь эти повреждения себе.

МАСТЕР РАССЛЕДОВАНИЙ

Когда ты успешно разрешаешь сложную загадку или тайну, ты можешь взять этот ход при повышении уровня:

☐ ЗОНА ПРАВДЫ

Когда ты усиливаешь свои умения допроса магией, брось + ХАР. На 10+ они ответят на любой твой вопрос правдиво. На 7-9 они ответят, но сначала тебе придется им что-то пообещать, Мастер скажет тебе что.

Как только ты взял ход Зона Правды, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ Я ЗНАЮ ТОГО ПАРНЯ

Когда ты распространяешь слух о том, что ты ищешь кого-то, что-то или какую-то информацию, скажи Мастеру что именно и затем брось + ХАР. На 10+ один из твоих контактов обладает как раз тем, что тебе нужно или точно знает где это найти. На 7-9 у них есть зацепка о том, где ты возможно найдешь искомое.

☐ ВОЛШЕБНИК ЖЕЛТЫХ СТРАНИЦ

Выбери количество заклинаний прорицания равное твоему ИНТ. Ты можешь сотворять эти заклинания как волшебник.

☐ НЕУСТУПЧИВЫЙ СЛЕДОВАТЕЛЬ

Множество людей пытались остановить твои расследования, но ты лишь закалился от этого. Ты получаешь +1 броню пока ты находишься на деле.

ЭКЗОРЦИСТ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Если ты последователь Серебряного Пламени и сразил сильного и злого монстра не из этого мира, ты можешь взять это ход при получении уровня:

☐ ОРУЖИЕ ЭКЗОРЦИСТА

Когда ты убил монстра не из этого мира, ты выбираешь оружие, которым ты будешь нести волю церкви. Это оружие – освященное оружие, выбери один из следующих атрибутов для него:

- Оружие благословленно и наносит +1к6 урона
- Оружие окружает серебряное пламя; оно получает тэг игнорировать броню
- Оружие зачарованно Добром и Законом

Как только ты взял ход Оружие Экзорциста, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ СЕРЕБРЯНЫЙ ЭКЗОРЦИЗМ

Когда ты изгоняешь демона или другого злого монстра не из этого мира назад на их родной план, брось + ХАР. На 10+ он успешно изгнан. На 7-9 он изгнан, но Мастер выбирает одно:

- Тело человека, которого существо занимало получает 1к10 повреждений.
- Эта попытка ослабляет тебя, получи -1 до тех пор пока не Разобьешь Лагерь.

☐ ОРУЖИЕ СЕРЕБРЯНОГО ПЛАМЕНИ

Ты можешь выбрать еще один магически атрибут для твоего Оружия Экзорциста.

☐ ОХРАНЯЮЩЕЕ ПЛАМЯ

Когда ты взываешь к Серебряному Пламени и омываешь себя в нем, брось + ХАР. На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1:

- Ты получаешь +1 броню постоянное
- Ты получаешь +1 постоянное на Руби и Кромсай
- Все злые существа в твоей зоне видимости ослеплены
- Ты получаешь иммунитет к заклинаниям злых монстров не из этого мира

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Когда ты извлекаешь выгоду из путешествия в экстремальное место, ты можешь взять этот ход при повышении уровня:

☐ ВЫЖИВШИЙ

Когда ты обходишь ловушку или опасность связанную с местом, куда ты направляешься, ты получаешь 1 сохранение. Ты можешь потратить это сохранение, чтобы получить +1 на один бросок Превозмогать Опасность. Ты не можешь иметь больше сохранений, чем твой уровень и ты должен потратить это сохранение до броска.

Как только ты взял ход Выживший, ты можешь брать следующие ходы, когда ты повышаешь уровень, как если бы они были частью твоего списка классовых ходов:

☐ МОЕ ЧУВСТВО ЛОВУШЕК ТРЕПЕЩЕТ

Когда ты получаешь урон от ловушки, ты получаешь дополнительную броню, равную твоему сохранению, но только против этой ловушки.

☐ Я ЗНАЮ ВСЕ О ЛОВУШКАХ

Ты получаешь ходы Эксперт по Ловушкам и Профессиональные Ухищрения из класса Вор, но только в отношении ловушек.

☐ ЭКСТРЕМАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Когда ты бросаешь 6- на Превозмогать Опасность, ты можешь потратить 6-, чтобы превратить его в 7-9.

МАГ В ЭБЕРРОНЕ

Маги в Эберроне выбирают Магический Фокус – «тему» для их магии, которая связывает их и магию, которую они создают. Маг может брать силы из его Драконьей Метки или он может использовать ужасную магию древних властителей Ракшаса или изменяющую плоть магию Даэлькиров (Бездна). Маг могжет быть тренирован драконьей Палатой в надежде стать как они (Дракон) или он может создать связь с самим Эберроном и черпать силу из природы (Лес).

Следующая раса доступна для магов в Эберроне:

ОТМЕЧЕННЫЙ МЕТКОЙ ДРАКОНА

Ты можешь быть человеком, дварфом, эльфом, халфлингом, гномом, полуэльфом или полуорком, но ты несешь на себе Метку Дракона и всю силу и ответственность, которые приходят вместе с ней. Выбери Метку Дракона подходящую для твоей расы. В начале сессии получи 3 Наследия. Ты можешь тратить Наследие, чтобы получить +1 на Сотворение Заклинания. В дополнение, ты не можешь выбирать ходы Одаренный или Архимаг, но ты можешь выбирать из ходов Наследника Метки Дракона так, как если бы они были классовыми ходами.

Все фокусы имеют один вид:

Вид: Заметная Метка Дракона, Скрытая Метка Дракона или Большая Метка Дракона

ФОКУСЫ МЕТОК ДРАКОНА

Фокус: Метка Обнаружения (полу-эльф; Дом Медани)
Сонаправленные: Предсказывать судьбу, Приподнять завесу, Раскрыть мрачные знамения
Запрещенные: Обман и Запутывание, Изменение Предсказанной Судьбы

Фокус: Метка Нахождения (полу-орк, человек; Дом Тарашк)
Сонаправленные: Найти путь вперед, Найти то, что было потеряно, Найти ответ
Запрещенные: Замешательство и Неправильное направление, Воровство и Заимствование

Фокус: Метка Обхождения (человек; Дом Вадалис)
Сонаправленные: Буйный рост, Животные и Звери, Форма и Функционирование
Запрещенные: Помогать или Создавать что-либо искусственное, Вмешиваться в естественный цикл жизни

Фокус: Метка Лечения (халфлинг; Дом Джораско)
Сонаправленные: Лечение и Ремонт, Определение что неверно или сломано
Запрещенные: Нести вред, Смерть и Нежить

Фокус: Метка Гостеприимства (халфлинг; Дом Гхаланда)
Сонаправленные: Очищение, Обеспечение домашнего уюта, Обеспечить укрытие и убежище
Запрещенные: Причинять страдание, Создавать хаос и ад

Фокус: Метка Создания (человек; Дом Каннит)
Сонаправленные: Создать искусственное, Сделать целым, Железо и Сталь

Запрещенные: Естественное и Органическое, Разрушение чего-либо

Фокус: Метка Прохода (человек; Дом Ориен)
Сонаправленные: Дать Свободу или Движение, Создать новый путь
Запрещенные: Неподвижность или Постоянство, Принуждение или Ограничение движения

Фокус: Метка Надписи (гном; Дом Сивис)
Сонаправленные: Знаки и Символы, Понимание чего-либо
Запрещенные: Разрушить что-либо, Скрывать правду

Фокус: Метка Стражи (человек; Дом Денейт)
Сонаправленные: Дать силу слабым, Недвижимый объект, Защитить других
Запрещенные: Убегать или спасаться, Использовать магию для собственной выгоды

Фокус: Метка Тени (эльф; Дом Туранни и Дом Фиарланн)
Сонаправленные: Танцы с тенями, Сеять ужас и панику, Скрывать правду
Запрещенные: Огонь и Свет, Быть шумным или заметным

Фокус: Метка Шторма (полу-эльф; Дом Лирандар)
Сонаправленные: Туман и Молнии, Контролировать Ветер и Дождь, Двигаться как ветер
Запрещенные: Застой и спокойствие, Создание чего-либо прочного или постоянного

Фокус: Метка Опеки (дварф; Дом Кундарак)
Сонаправленные: Трюки и Ловушки, Защита от вреда, Хранить вещи в безопасности
Запрещенные: Прямая магия, Использование грубой силы

Фокус: Аберрантная Метка (любая раса)
Сонаправленные: Вызывать ужасы, Развращать невинных, Видоизменять живую плоть
Запрещенные: Очищение или Улучшение, Использование не ужасающих или пугающих заклинаний